

Wer spielt, gewinnt...

Modernes Medienangebot in der Stadtbibliothek Chemnitz

von INES HOPPE und ANJA SCHRÖN

Wer spielt, gewinnt auf jeden Fall an guter Laune, denn es macht Spaß, mit den allseits beliebten Spielfiguren wie Super-Mario und Phineas & Ferb in Interaktion zu treten, sich in faszinierende Fantasy-Welten zu begeben oder einfach perfekt zu singen und zu tanzen. Computer- und Konsolenspiele spielen im Alltag von Kindern und Jugendlichen eine wichtige Rolle. Dieses Interesse hat die Stadtbibliothek Chemnitz aufgegriffen und sich für die Anschaffung von Nintendo- und Wii-Spielen entschieden. Insbesondere Nintendo-Spiele sind zeitgemäß und werden von einer breiten Zielgruppe nachgefragt. Sie eignen sich für die Ausleihe in Bibliotheken sowie auch für die Präsenznutzung besser als PC-Spiele. Sie müssen nicht installiert werden und die Online-Registrierung ist nicht erforderlich.



Seit dem 10. Februar 2012 stehen den Kindern und Jugendlichen in der Stadtbibliothek Chemnitz 150 Spiele für Nintendo DS in der „Kinderwelt“ sowie 150 Wii-Spiele in der „Jugendszene“ zur Auswahl. Das Angebot ist freizeitorientiert, soll vor allem junge Kunden binden und all jenen als Türöffner dienen, die über das Spielen vielleicht zum Lesen kommen.

Um dem zu erwartenden Ansturm auf die neuen Medien annähernd gerecht zu werden, wurde eine Leihfrist von zwei Wochen mit einer Option auf einmalige Verlängerung festgelegt und die Ausleihe zunächst auf fünf Spiele pro Kunde begrenzt. Trotzdem waren schon nach wenigen Stunden die Regale für Wii- und DS-Spiele leer. Die Nachfrage – übrigens auch nach Xbox-, PSP- und Playstation-3-Spielen – ist insbesondere bei Jugendlichen riesengroß, so dass möglichst schnell für Nachschub gesorgt und über eine Erweiterung des Angebots für weitere Konsolen nachgedacht werden muss. Da dafür keine zusätzlichen Bestandsmittel zur Verfügung stehen, ist eine Finanzierung nur durch Umverteilung des Medienetats möglich.

An dieser Stelle sollte man flexibel reagieren, um der rasanten Entwicklung auf dem Spielkonsolen-Markt im Hinblick auf neue Medienangebote gerecht zu



werden, den Wünschen der Jugendlichen aktuell zu entsprechen und diese Zielgruppe dauerhaft als Kunden zu binden.

Zu Beginn der Winterferien wurden den Spiele-Fans die neuen Medien in einem Games-Workshop präsentiert, der gemeinsam mit dem ortsansässigen Händler für Games und Mangas „Game Station“ organisiert wurde. Dieser stellte zwei fest installierte Nintendo 3DS-Säulen und Wii-Konsolen zur Verfügung. Viele 10- bis 25-Jährige tummelten sich an den Konsolen und testeten, was das Zeug hielt. Junge ehrenamtliche Helfer und zwei Auszubildende der Stadtbibliothek betreuten die Spielaktionen und vermittelten eher ungeübten jungen Spielern motorische und spieltechnische Tipps und Tricks.

Für die Zukunft plant die Stadtbibliothek Chemnitz regelmäßige Workshops zum Ausprobieren der aktuellen Spiele. Mit diesem Angebot soll allen Kindern und Jugendlichen ein niedrigschwelliger Einstieg in die Medienvielfalt der Bibliothek ermöglicht werden. Diese Veranstaltungsreihe könnte als medienpädagogisches Projekt in Eigenregie von Auszubildenden geplant und durchgeführt werden.

Hinsichtlich inhaltlicher Auswahlkriterien wird die Stadtbibliothek durch die „Game Station“ gut bera-

ten und schnell beliefert. Diese sponserte eine Konsole für Wii und ist Kooperationspartner für weitere Freizeitprojekte im Kinder- und Jugendbereich der Stadtbibliothek.

Eine weitere Nintendo 3DS-Konsole sowie 250 Euro für Leseförderungsprojekte sponserte das Center-Management der „SACHSEN-ALLEE“ als Dankeschön für eine gelungene Leseaktion der Stadtbibliothek. Im Advent 2011 lasen Bibliotheksmitarbeiter weihnachtliche Geschichten und bescherten damit rund 200 kleinen Besuchern des Einkauf-Centers und ihren Eltern eine besinnliche Auszeit im Weihnachtstrubel. Noch ein anderer positiver Effekt resultierte aus dieser lebendigen Vorleseaktion: Viele kleine und große ZuhörerInnen lernten auf diesem Wege „ihre“ Stadtbibliothek und deren Angebote erstmals kennen.

Die Zusammenarbeit mit kommerziellen Partnern wird auch künftig bei der Planung und Durchführung medienpädagogischer Angebote ein möglicher Weg sein. Aufgrund unserer guten Erfahrungen sehen wir neuen Projekten optimistisch entgegen.



INES
HOPPE



ANJA
SCHRÖN